

## Karta pracy 5

### Temat 4.3. Programowanie w języku Scratch


Jakie liczby należy wpisać we wskazanych polach, aby uzyskać figury widoczne po prawej stronie? Wpisz te liczby we właściwe okienka.



Scratch script for a square:

- kiedy kliknięto
- pokaż
- przyłóż pisak
- ustaw kolor pisaka na
- powtórz  razy
  - przesuń o 100 kroków
  - obróć  stopni
- ukryj

Two empty input boxes on the left are connected by arrows to the 'powtórz' block and the 'obróć' block. A square is shown on the right.



Scratch script for a square with a diagonal:

- kiedy kliknięto
- pokaż
- przyłóż pisak
- ustaw kolor pisaka na
- powtórz  razy
  - powtórz 4 razy
    - przesuń o 100 kroków
    - obróć  stopni
  - obróć  stopni
- ukryj

Three empty input boxes on the left are connected by arrows to the outer 'powtórz' block, the inner 'powtórz' block, and the final 'obróć' block. A square with a diagonal is shown on the right.